GIOCHI INTERATTIVI DI SAPIENTINO
IL TESORO
DELL'ISOLA DEI GIOCHI
Clementoni
PHILIPS
COMPACT DISC INTERACTIVE

Prodotto da Clementoni e Philips Interactive Media

DESIGN DEL GIOCO
Mauro Porcu, Gianfranco Grieco
SCENEGGIATURA E STORYBOARD
Il Graffio - Studio Haus
TESTI
Bruno Tognolini
RESPONSABILE ANIMAZIONI
Massimo Vitetta
ANIMAZIONI
Mauro Porcu,
Fausto Di Pasquale
ASSISTENTI ALLE ANIMAZIONI
Antonella Lumina, Stefania Ubezio
SCENOGRAFIE
Cinzia Battistelli
DESIGN PERSONAGGI
Gianfranco Grieco
VOCI
Silvana Fantini,
Massimo Zenobi

Direzione progetto per Clementoni
Marco Pigliapoco

PRODUZIONE AUDIO
Pentaphone Torino
MUSICHE
Patrizia Clementoni
CONSULENZA PSICO-PEDAGOGICA
E ATTIVITÀ DIDATTICHE
Rita Mastrocola
POSTPRODUZIONE AUDIO
Fabio Minazzi
REALIZZAZIONE TECNICA
Cd-Italy srl
DIREZIONE TECNICA
Mario Fumagalli, Alessandro Barilla
DESIGN INTERATTIVO E
COORDINAMENTO TECNICO
Massimo Bertolucci
SVILUPPO SOFTWARE
Stefano Lambertini
SEGRETARIA DI PRODUZIONE
Barbara Vitale

Direzione progetto per Philips
Anna Lo Iacono

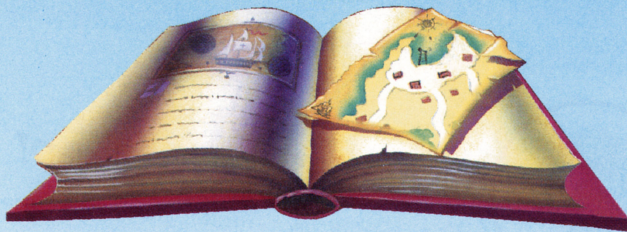
EHI, TU CHE LEGGI, CIAO!

fai conto di aver trovato questo messaggio arrotolato dentro una bottiglia: è il tuo amico **SAPIENTINO** *che ti scrive, da un'isola chiamata Isola dei Giochi.*

Ti aspetto qui per giocare ad un nuovo gioco, diverso da quelli che hai fatto con me. E' un gioco interattivo: un **CD-I!**

Vedrai, ti piacerà. Anzi, ti piacerà...due volte! Se l'hai scelto perché ti piacciono i **CD-I!***, ci troverai una bella sorpresa: i giochi che fanno crescere, scoprire, capire - i giochi di Sapientino!*

E se l'hai comprato perché ti piacciono i giochi di Sapientino, allora ci troverai un'altra sorpresa: i giochi dove si sceglie, si tocca, si viaggia: il **CD-I!** *Se poi saremo bravi tutti e due, a scoprire e capire, a toccare e viaggiare, la sorpresa la troveremo insieme: un* **TESOROOOOO!**

P.S. LEGGI IN FRETTA QUESTO LIBRETTO, MAGARI CON L'AIUTO DI UN GRANDE, E POI RAGGIUNGIMI QUI NELL'ISOLA: COSI' PARTIAMO!

ANZI ASPETTA: E' MEGLIO CHE TI RACCONTI DALL'INIZIO...

E' cominciato tutto da un vecchio libro, trovato nella soffitta di mia nonna. Parla di un'isola piena di giochi, dove pare sia nascosto un tesoro. C'era anche il primo pezzo di una **MAPPA** *: i tre pezzi che mancano, dice il libro, son nascosti laggiù anche loro. Dovremo cercarli, se vogliamo ricomporre la Mappa e trovare il* **TESORO** *.Dovremo frugare quest'isola palmo a palmo! Vedremo foreste selvagge, vecchie miniere, paesaggi subacquei; passeremo villaggi in festa, templi antichissimi, prigioni di sogni...*

Troveremo **PROVE** *da superare, sul nostro cammino: giochi didattici, di memoria, di abilità, suoni da riconoscere, forme da ricomporre, oggetti da ritrovare... E non credere di tornare in un posto e trovare lo stesso gioco: sono tantissimi, e cambiano ogni volta!*

Per fortuna non ci sono solo prove: ci sono scherzi, indovinelli spiritosi, **GIOCHI** *da ridere o da guardare e basta; strani tipi, buffissimi animali, pietre e creature che prendono vita se le tocchi!*

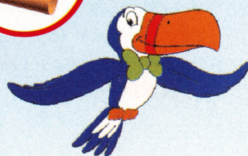
Ma per un'altra cosa questo **GIOCO** *è diverso dagli altri che facevi con me: perché potrai giocare con gli amici, fare gare, classifiche e* **RECORD!** *Stavolta per ogni gioco che risolvi acquisti un punteggio, tanti più punti quanti meno errori fai!*

Però **ATTENZIONE** *: i giochi sono anche ostacoli! Se li risolvi possiamo andare avanti nella ricerca del* **TESORO** *: se non ce la fai... marcia indietro, e tentare un'altra strada!*

P. 9580

Ma niente paura: io starò a fianco a te per tutto il viaggio. Se hai problemi basta far clic sulla mia figurina, e io ti darò una mano. Solo una mano, però, non la soluzione bell'e fatta: in fondo il gioco dovrai giocarlo tu (tutt'al più, se proprio non ce la fai, con l'aiuto di un grande).

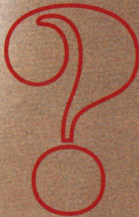
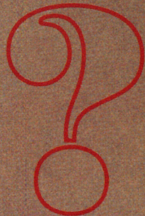
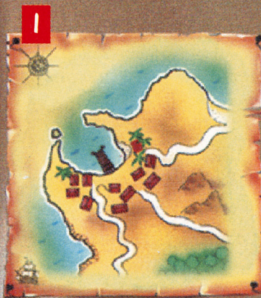
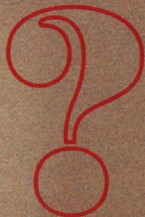
Allora guarda: per orientarci nell' **ISOLA,** *useremo il vecchio libro di mia nonna, che sarà il nostro* **LIBRO DI BORDO.** *Si apre facendo clic su questa figurina di Mappa.*

DAI CHE PROVIAMO...

IL LIBRO DI BORDO

1 *Ecco! Qui c'è la* **MAPPA** *, o almeno il primo pezzo, quello che abbiamo già. Da questo Porticciolo partiremo: e dovunque tu sia nell'isola, se vuoi tornare all'inizio del gioco, apri il Libro e fai clic sul* **PORTICCIOLO.**

2 *Qui invece incolleremo gli altri pezzi della* **MAPPA***, man mano che li troviamo. Ci sarà disegnato sopra il cammino fatto, e tutti i posti che abbiamo superato. Se vuoi tornare in uno di quei posti, facci* **CLIC** *sopra e in un baleno siamo lì!*

3 *Qui ci sono io,* **SAPIENTINO***. Se hai bisogno di aiuto, chiamami.*

4 *Qui, dentro questo quadretto, c'è il tuo* **PUNTEGGIO***. Se vuoi vedere come stai andando, o quanti punti ti ha dato un gioco risolto in fretta, apri il* **LIBRO DI BORDO** *e guarda qui.*

1

2

5 *Questo* **FORZIERE** *è il comando per tornare a cercare il tesoro. Se lo tocchi chiudiamo il Libro di Bordo, e torniamo nell'* **ISOLA** *nel punto esatto in cui eravamo quando lo abbiamo aperto.*

6 *Questo è il* **VELIERO** *per andar via dall'isola. Se hai finito e vuoi spegnere tutto, tocca qui. Però attento: non vuoi salvare prima il tuo gioco nella bottiglia?*

7 *In questa* **BOTTIGLIA** *vuota potrai salvare il tuo gioco, proprio come se fosse un messaggio dove scrivi il cammino e il punteggio che hai fatto: così poi lo ritrovi, e riprendi il viaggio dal punto* **IN CUI ERI.**

8 *Infatti ecco un'altra* **BOTTIGLIA** *ma piena: ci son dentro tutti i giochi* **SALVATI**, *da riprendere da dove li hai lasciati.*
Quando fai clic su queste due bottiglie, si apre un'altra pagina del libro. Eccola qua...

Vedi questi quattro **PIRATI?** *Devi sceglierne uno. Quando lo tocchi, vedrai apparire il tuo punteggio nel quadretto accanto a lui. Bene: quello è il tuo uomo, custodirà il tuo gioco quando spegni il* **CD-I** *Come vedi puoi salvare fino a quattro giochi diversi: questo vuol dire che puoi giocare con tre* **AMICI**, *o con due, o con uno...*

O anche con zero, e salvare quattro diversi **PUNTEGGI** *tutti tuoi!*
Se tutti e quattro i Pirati son già occupati, niente di grave: ogni volta che salvi il tuo gioco, cancelli il gioco precedente che quel Pirata custodiva.

E a quel punto puoi anche andar via col **VELIERO** *e spegnere tutto.*
Quando riaccendi, il gioco comincia da zero, dal Porticciolo che abbiamo visto prima. Ma se tu vuoi riprendere un gioco lasciato a metà, apri il **LIBRO DI BORDO**, *fai clic sulla bottiglia piena, e vedrai questa pagina stessa. Allora, se ti ricordi il colore del tuo Pirata, fai clic su di lui; poi tocca il* **FORZIERE,** *e ti ritroverai nell'isola, nel punto esatto in cui l'avevi lasciata, e col punteggio esatto che avevi.* **TUTTO CHIARO?**

Bene, resta solo da dire come si fa per spostarsi, per viaggiare. È semplice, si fa solo in due modi: in certi posti portando la **STELLINA** *sui lati, in altri in basso.*

Per esempio: ti trovi al centro di una stanza, di una radura, di una piazza. Porti la stellina tutta sul lato destro, e vedi che

diventa una **FRECCIA.**

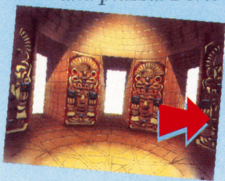
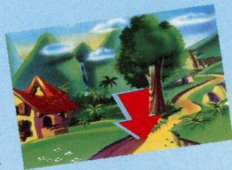
Attenzione: vuol dire che in quel posto ci si può girare intorno! Infatti se fai clic quando c'è la freccia a destra il quadro cambia, e vedi la parete alla tua destra, come se ti fossi girato di fianco. Se fai clic ancora a destra continui a girare, e vedi la parete che prima avevi alle spalle.

Clic ancora e vedi la parete sinistra. **CLIC** *ancora e torni di fronte com'eri prima: un giro intero.*

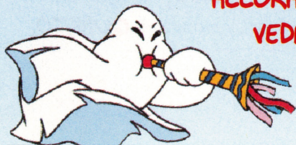
In questi posti dove si gira, in genere, si trovano anche i giochi da risolvere. Bene, son tutti diversi, ma per manovrarli basta una regola sola: prima fare clic sulle figure in basso in fila, poi su quelle in alto sparse nel quadro. **CAPITO?**

Prima in basso, poi in alto.

Benissimo: ultime quattro cose sui giochi, e poi avanti.

PRIMO, *se li risolvi al primo colpo, hai più punteggio.* **SECONDO,** *se non riesci a risolverli, non vai avanti.* **TERZO,** *se non riesci a risolverli, chiamami.* **QUARTO,** *se non ci riesci ancora, chiama un grande.*

Troverai altri posti, invece, in cui la **STELLINA** *non diventa freccia sui lati, ma freccia in basso: vuol dire che sui lati non c'è nulla d'interessante, e che lì si va solo avanti e indietro. Per andare* **AVANTI,** *in genere, bisogna far clic su una meta che scoprirai da solo; sarà facile, una porta, un buco, un varco. Per tornare* **INDIETRO** *invece devi far clic quando la stellina, in basso, diventa una freccia: e torni al posto dov'eri poco prima. Così si può viaggiare avanti e indietro. Andare avanti con pazienza e abilità, di posto in posto, di gioco in gioco.*

Oppure tornare indietro passo passo, con la freccetta in giù; o ancora tornare in un posto in un balzo solo, toccandolo sulla Mappa del **LIBRO DI BORDO.** *Sarà un viaggio così bello, che certe volte ci scorderemo addirittura che stiamo cercando un tesoro! E invece alla fine di tutto, quando le* **QUATTRO MAPPE** *si comporranno in una sola... Basta, perbacco, non posso dirti altro! Anzi, hai letto anche troppo!*

ALLORA, SI PARTE?

VEDRAI, CI DIVERTIREMO!

Il Compact Disc Interattivo aggiunge nuove potenzialità alla televisione: la possibilità di interagire con il programma e la qualità digitale delle immagini e del suono.
Per utilizzare il CD-I, gli spettatori hanno a disposizione un telecomando con tre funzioni di base:

° **Cursore**
Il telecomando permette allo spettatore di muovere e posizionare il cursore sullo schermo per selezionare un'attività, una zona attiva o un oggetto.

° **Pulsante UNO**
Identificato con un punto °, questo pulsante viene utilizzato per far partire l'attività selezionata con il cursore.

° **Pulsante DUE**
Identificato con due punti °°, il pulsante può avere le stesse funzioni del pulsante uno oppure offrire nuove possibilità a seconda del disco inserito. L'icona "AIUTO", presente nella maggior parte dei programmi, indicherà come utilizzarlo.

Per maggiori informazioni sull'uso del telecomando, consultare il manuale d'istruzioni del lettore CD-I.

Nel conservare e nel maneggiare il disco CD-I, usare le stesse precauzioni che per un normale Compact Disc.
Non è necessario pulire il disco se lo si prende alle estremità e lo si ripone nel contenitore dopo l'uso. Se il disco CD-I dovesse avere problemi nella riproduzione di suoni o immagini, estrarlo e pulirlo con un panno di cotone morbido e asciutto, passandolo dal centro verso l'esterno. Non utilizzare solventi o smacchiatori abrasivi.

815 0067